

## 베단타의 아이들

### QnA

악마가 세계를 멸망시킬 것이다!

- 질문 전 홈페이지 내 세계관 / 공지사항 / 시스템 / 신청서 양식 / QnA 란을 정독 부탁드립니다.
- 이미 나와있는 안내 사항은 해당 란을 참고해달라는 답으로 대체할 수 있습니다.
- 모든 질문은 DM으로만 받습니다.
- 총괄진에게 무례한 언행은 답하지 않을 수 있습니다.
- 질문 답변에 걸리는 시간은 유동적입니다. 디엠 알림이 따로 오지 않아 담당 스텝이 수시로 확인하는 방식인 고로 시간이 다소 걸려도 양해 부탁드립니다. 단, 답변 시간이 5시간을 넘어갈 경우 누락의 가능성이 있으니 재차 연락이 가능합니다.
- Ctrl+f로 빠른 키워드 검색을 추천드립니다.
- 자주 들어오는 질문 / 중요한 질문의 경우에는 앞에 ■ 표시를 달아놓았습니다.

최종 갱신되었습니다.

## 세계관 관련

### WORLD

**Q1.** 다키니족은 신성력의 사유로 프리스트 클래스를 사용할 수 없다고 알고 있습니다. 그렇다면 다키니족이 노웨어 학자단이나 연금술사 등을 선택할 경우 프리스트가 사용하는 마도구 제작은 어떻게 되나요? 타 종족이 사용하는 것보다 기능이 떨어지는지, 아니면 별개의 언급이 없음으로 마도구 제작은 신성력을 가리지 않나요?

요컨대 다키니족이 프리스트의 마도구를 제작하는 것이 가능한가에 대한 질문입니다!

**A1.** 프리스트 클래스의 마도구는 "사용자가 부여한 신성력"을 마도구를 통해 "증폭"하여 도움을 주거나, 특성이 아직 부여되지 않은 마도구에 "사용자가 힘을 부여"하는 형식을 취합니다.

따라서, 힘을 증폭하거나 보조하는 역할에 그치기 때문에 제작 시 신성력이 필요하지 않아 다키니족이 마도구를 제작한다 하여도 프리스트 클래스에게 성능 하락은 되지 않으며, 신성력에 따른 도구 제작의 제한 또한 없습니다. 모든 마도구는 종족에 관계 없이 제작이 가능합니다.

-

■ **Q2.** 정령과의 관련도가 높은 엘프가 기계와 친밀하지 않다는 설정과 정령술사 클래스 페이지에 '대지와 강물, 하늘과 불꽃'이라 적혀 있는 점 등에 근거하여 정령은 상식 선에서의 자연물 혹은 관련 요소의 정령으로 설정하면 되는 걸까요? 아니라면 어느 정도의 범위까지 설정이 가능한가요?

**A2.** 정령은 세계관 설정상 대지의 신 아함카라에 의해 탄생한 존재이기에, 자연을 구성하는 요소에 근거하여 존재합니다. 이 때, 자연에는 인간이 기본적으로 가지는 '감정'과 같은 요소도 포함되며 예시 들어주신 '물 / 불 / 얼음'의 자연물에도 해당됩니다.

예시 들어주신 것 중에서는 다음과 같습니다.

감정의 정령 (O)

속도의 정령 (X)

감각의 정령 (O)

가공되기 전의 '자연물 상태를 기준으로 한다' 봐 주시면 됩니다.

(ex. 쇠의 정령 - 가능 / 검의 정령 - 불가능)

-

■ **Q3.** 다키니 족의 특징인 뿔에 관한 질문입니다 다키니 족의 뿔은 구조상 치아나 뼈와 동일하다고 보아도 될까요? (뿌리가 있다, 외피 내피 혈관과 신경 순으로 단면이 이루어져있다. 부러지면 고통을 수반하며 혈관과 신경에 치명상이다, 등) 아니면 다른 설정이 존재하나요?

■ **A3.** 기본적으로 뿔은 사슴의 뿔의 원리를 대부분 따릅니다(번식기에 탈곡하여 저절로 떨어지고 다시 나는 현상 제외). 뿔은 골질로 이루어져 있으며, 피부 아래에서 자라 성장합니다. 뿔은 돌출된 뼈의 일부로 간주하고 신경과 연결되지 않았으며 돌출된 부위가 공격당할 시 선사되는 고통은 없습니다. 또한 뿔이 제거되어도 자연스럽게 다시 자라나는 현상을 원칙으로 둡니다.

-

**Q4.** 테자스 왕실 마법부서는 소위 말하는 왕실 직속 마법사 부대 같은 느낌일까요? '테자스 내부 마물 및 악마 출현 시 파견 후 처리 담당' 업무를 주로 담당하는 인원이 있을 텐데, 왕실 직속 기사단과는 분리되어 있는 집단인지 궁금합니다.

**A4.** 네, 왕실 직속의 마법사 부대 느낌입니다. 검·창·도끼 등의 병장기류를 다루는 일반 기사단과 다르게 마법부서는 전원 마법사로 이루어져 있으며, 말씀하신 마물 및 악마 출현 시 파견 후 처리를 담당하는 부서가 나뉘어져 있습니다. 이 때 일반 기사단과도 협업을 하는 경우가 있으나, 서로 별개의 다른 부서로 여겨지는 실정입니다. 자세한 설정의 경우 신청 시 세계관에 어긋나지 않는 범위에서 자유로이 창작이 가능하십니다.

-

**Q5.** 캐릭터의 이름은 각 종족의 복식에 적혀 있는 나라상에 맞춰야 하나요? 아니면 자유롭게 설정해도 되나요? (예 : 서양권 이름을 쓰는 수인 등)

**A5.** 이름에 대한 큰 기준은 존재하지 않으며, 개그성 이름이 아니라면 종족·나라에 따른 이름 짓기 규칙은 존재하지 않습니다.

-

**Q6.** 다키니 족은 신성력을 통한 치료술 연구가 더디다고 되어 있는데, 그렇다면 무의 대지 내에 거주하는 다키니 족은 마법약이나 약초 같은 것으로 치료하나요?

**A6.** 신성력을 기반으로 한 프리스트의 치료술·일반 치료 마법은 불가능하나, 정령술사의 마법 치료나 연금술사의 룬스톤·마법약·마법진을 통한 치료 등 타 직군의 치료는 가능합니다. 또한, 마법을 사용하지 않은 약초학이나 과거에 발달했던 의학 정도의 조치 역시 함께 시행이 가능합니다.

-

**Q7.** 수인 중에는 외형적으로 동물의 특징을(동물 귀나 파충류 비늘 등) 드러내고 다니는 사람들이 있을까요? 있다면, 그러한 수인들을 향한 사회적 시선은 긍정적인가요, 부정적인가요?

**A7.** 수인이 인간형을 하는 것이 보편적이라 한들, 본질은 동물의 형태이기 때문에 어떤 외형적 특성을 드러내고 있다 한들 사회적 시선에 따른 호불호는 없는 편입니다. 개인적인 견해의 차이는 있을 수 있으나, 옷의 취향이나 머리스타일의 다양성과 같은 특징의 요소로 취급됨을 알려드립니다. 따라서 동물의 특징을 소수 혹은 대다수 드러내고 다니는 이들도 존재하며, 보통 종족들과 같이 평이한 시선을 받는 편입니다.

-

**Q8.** 인간족은 여타 종족 중 가장 많은 마법사를 배출하였다고 되어 있는데, 마법사와 비마법사의 비율이 대략 어느 정도 될지 궁금합니다.

**A8.** 인간족의 마법사:비마법사 비율은 대략 3:7 정도이나, 타 종족과 비교하여 종족 인구가 많은 탓에 마법사 사회에서 가장 많은 비율을 차지하고 있습니다.

-

**Q9.** 생활 전반이 마법으로 이루어져 있다고 하셨지만, 특히 테자스는 계급 사회로 이루어진 만큼, 마법사가 아닌 이들의 사회에서는 빈부격차가 극심하게 나타나기도 할까요?

**A9.** 테자스는 충분한 마법 연구 인력을 바탕으로 신분 계급 전반에 걸쳐 복지가 잘 되어있는 나라입니다. 특히 마법사가 특혜를 받거나 세습 귀족이 되는 위치가 아닌 만큼 평민 계급에 대한 이해를 바탕으로 연구가 진행됩니다. 또한 비마법사인 사람들 역시 상인 길드나 생업에 종사하고 있는 경우가 대다수이며, 생활에 어려움을 겪는 빈곤층은 거의 없거나 극소수입니다.

-

**Q10.** 대륙 바깥에는 무엇이 있나요? 바다로부터 내륙민의 식료품, 재화 등 약탈을 시도하는 마물이나 해적이 존재할 수 있는지 궁금합니다.

**A10.** 네, 존재합니다. 바다에도 마물이 다수 출몰하며, 대륙 바깥에도 국가가 존재해 무역 시도도 진행하고 있습니다. 이를 바탕으로 약탈을 노리는 해적이 존재합니다만, 바다가 험하고 마물이 존재하므로 그 수가 많지는 않은 실정입니다.

-

**Q11. 정령술사가 아닌 사람들이 정령을 볼 수 있나요?**

**A11.** 네, 사람들도 정령을 볼 수 있습니다. 대표적으로 엘프족은 마법사가 아닌 이들도 정령과 소통하며 살아가고 있습니다. 단, 정령술사만이 그들과 계약을 성공하고 다룰 수 있다 생각해주시면 이해가 될 것 같습니다.

-

**Q12. 마기사 클래스의 설명 중, 무기에 마력을 주입해 활용한다고 적혀있는데, 그렇다면 무기에 속성 마법 등을 결합해 사용하는 건가요, 아니면 단순히 평범한 무기에 비해 공격력이 올라가는 건가요?**

**A12.** 무기에 마력을 주입하여 빛을 내는 강화형 무기를 만들어내거나, 속성 마법 등과 결합하여 무기에 특별한 힘을 주입하는 룬로 나뉩니다. 마기사 클래스라면 둘 모두를 운용 가능합니다.

-

■ **Q13. 정령술사는 정령과 어떤 방식으로 계약하게 되나요?**

■ **A13.** 정령술사-정령 간의 계약 방식은 천차만별로 다릅니다. 정령이 나타날 법한 곳에서 소환 의식을 먼저 치루고 자신의 가치를 증명하여 계약을 이루는 이들부터, 우연히 정령을 만나 계약을 하는 이들까지 그 수는 존재하는 정령술사의 수만큼 다양합니다. 단, 계약 이후 몸에 계약한 정령의 문양이 새겨지기 때문에 자신이 계약자임을 알게 되기는 어렵지 않습니다.

-

**Q14. 동물처럼 생긴 정령과 일반 동물을 육안으로 구분할 수 있나요? (샬리맨더와 일반 도마뱀 등)**

**A14.** 네, 정령과 일반 동물은 육안으로 구분이 가능합니다. 빛이 나거나 하늘을 날아다니고, 시시각각 모습이 변하거나 투명해지기도 합니다. 마력을 탐지해낼 수 있는 이들은 그들에게 순도 높은 마력이 느껴진다고 입을 모읍니다.

-

**Q15.** 세계관 스토리란 최하단에 '예언이 공개된 지 4년이 지난 지금~ 그리고 오늘, 여러분은 브라만에 입학합니다.' 라고 기재되어 있는데, 그렇다면 입학하는 아이들은 예언이 공개된 날의 기억을 가지고 있거나 / 공개된 현장에 있었을 수 있는 게 맞나요?

**A15.** 예언은 최초의 예언을 한 예언자로부터 점차적으로 정보가 퍼져나간 것에 가깝습니다. 이후 예언은 마법사들을 필두로 사실이라 확증되었으며, 예언 현장에 있을 수는 없겠지만 예언을 접한 기억을 가지고 있을 수 있습니다.

-

**Q16.** 아이들이 입학하고 나서도 후배 마법사들이 지속적으로 입학해서 마찬가지로 1년씩 교육을 받은 게 맞나요?

**A16.** 네, 맞습니다.

-

**Q17.** 1년 과정 수료 후 2~3년간 못 다한 수업을 대신해 기관에 소속되어 실습을 한다고 기재되어 있었는데, 이 실습은 필수적인 것으로 여겨지는 게 맞을까요?

**A17.** 네, 필수로 여겨지고 있습니다. 보다 빠르게 현장에 투입하기 위한 조치라 생각해주시면 됩니다.

-

**Q18.** 베단타가 과학기술이 아닌 마법으로 사회 전반에 돌아간다고 하였는데, 그렇다면 연금술사 직업군들의 과학실험이나 원소기호 등의 언급은 불가능한가요?

**A18.** 연금술과 현대 화학은 연관되는 점이 있어, 소수의 언급을 허용합니다. 이 때, 언급에 관한 가이드라인은 아래와 같으니 참고 부탁드립니다.

| 가능 요소                                                                                                                               | 불가능 요소                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- 원소/분자 단위 언급</li> <li>- 중성자/양자 역학 등 자연 관련 요소 언급</li> <li>- 플라스크, 스포이드 등 화학 도구 언급</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 우주와 관련된 행성의 대기나 토지 등의 연구 발언</li> <li>- 생활 과학이 아닌 첨단과학의 발전 분야</li> </ul> |

되도록 모든 발언은 '화학'이 아닌 '연금술', '마법'에 기반을 둔다 생각해주시면 우리 없는 러닝이 가능하십니다.

-

**Q19.** 다키니의 뿔은 예시로 보여주신 외형으로 고정되는 것일까요? 아니면 뿔이라면 어느 형태든 상관이 없는 걸까요? (ex. 외뿔, 산양뿔 등)

**A19.** 뿔이 존재한다면 어느 형태든 상관이 없습니다. 혈연 관계에서도 뿔의 형태는 다를 수 있으니 참고 부탁드립니다.

-

**Q20.** 아카데미 입학 전, 마법의 사용이 금지된다는 규정이 별도로 있는지 궁금합니다.

**A20.** 입학 이전 마법 사용은 제한되지 않으나, 마법으로 하여금 범죄에 연루되는 행위를 동조/주도할 경우 법적인 처벌을 따를 수 있습니다.

-

**Q21.** 테자스는 이종족과의 교류가 많은 편이지만 종교 특성상 다키니족과는 관계가 원활하지 않다고 되어있는데, 그러면 테자스 거주하는 다키니족은 아예 없는건가요? 아니면 드물게나마 있기는 한가요? 만약 후자라면 테자스 사람들은 근처에 거주하는 다키니족에 대해 어떻게 인식하는지 궁금합니다.

**A21.** 테자스에도 극소수의 다키니족이 거주하고 있으나, 신성력과 관련된 직종(ex. 마법사-프리스트, 교인 등)에 종사하는 사람들의 시선은 좋지 않은 편입니다. 그러나 종족/외형에 대한 차별이 법도로 금지되어 있기 때문에, 눈에 띄는 차별은 발생하지 않습니다. 캐릭터에 따라 소수 배척받는 경험이 존재할 수 있으나, 사회 통념적으로 차별이 만연하지는 않다고 여겨주시면 됩니다.

-

**Q22.** 메나카는 허락받지 못한 이는 들여보내지 않을만큼 폐쇄된 지역인데, 허락받음의 기준은 어떻게 되나요? 따로 특별한 절차가 있는건가요?

그렇다면 엘프와 타 종족간의 혼혈아는 메나카에 들어가기 위해 허가를 받아야하나요?

**A22.** 메나카에 방문을 신청할 시, 신청자는 '신성력'을 일부라도 소지하여야 합니다. 이 때, 신성력은 메나카에 존재하는 정령들과 친밀할 수 있음을 나타내며, 아함카라의 힘을 가짐을 나타내어 예외적으로 받아들이는 것에 가깝습니다. 특별한 절차는 준비되어 있지 않으나, 거주하는 엘프들에게 위와 같은 사항을 확인받아야 합니다.

혼혈아의 경우에도 동일하며, 엘프의 피가 섞였다고 하더라도 신성력을 타고나지 못했을 경우 메나카의 방문은 금지됩니다.

-

**Q23.** 일반 학교처럼 공교육이 있는지, 있다면 국가 별로 차이가 있는지 궁금합니다. (예시: 엘프와 인간, 다키니 간의 역사인식 차이가 있는지, 공동체가 드문 수인은 공교육보다 가정 차원에서 교육을 끝내는지)

**A23.** 인간과 엘프는 각 교육 기관을 설립하여 독자적인 기본 교육을 하고 있습니다. 학자가 많은 다키니는 지식인을 중심으로 교육 체제가 되어있으며, 수인은 부족 단위로 나누어져 독자적인 교육을 행합니다. 이런 특성상 종족별 역사 등 일반 교육에 있어 차이를 보이는 편입니다.

(2021. 01. 04 추가)

| 인간                                                                                                               | 다키니                                                                                                                   | 엘프                                                                                                     | 수인                                                                                                            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 테자스 왕국에서 자체적으로 설립한 학습 기관이 있습니다.<br><br>평민·귀족을 막론하고 테자스 왕국민이라면 의무로 교육을 받습니다. 이 때 의무 교육에는 기초 지식 및 기본 역사 교육이 포함됩니다. | 다키니의 학자들이 주도하여 공교육을 행합니다.<br>모든 종족 중에서 기초 교육이 가장 활발하며, 마법사가 아니라도 원한다면 학자가 될 수 있을 정도의 고등 교육을 받을 수 있습니다. 교육은 의무로 치뤄집니다. | 신학 교육을 중점으로, 어린 엘프라면 의무적으로 교육을 받습니다. 정령에 대한 이해와 신의 교리를 가장 주도로 가르칩니다.<br><br>엘프의 고등 교육은 대부분 신학으로 발전됩니다. | 각 부족마다 독자적인 교육이 행해집니다. 유목 생활을 하는 특성 상 개인이 교육을 거부한다면 듣지 않을 수도 있으며, 고등 교육을 희망한다면 부족을 나와 타 교육기관으로 이적하는 경우가 흔합니다. |

-



**Q24.** 마도구의 경우 입학 한 뒤 어느 시점에 가지게 된다고 생각하면 될까요? 처음부터 자신과 맞는 마도구를 가지고 오는 친구들도 있을까요?

**A24.** 입학 전 준비물로 지참하는 경우가 대다수입니다. 입학이 확정났을 때 베단타에서 입학 예정자들에게 안내사항을 발송하여 러닝원은 모두 위와 같은 사항을 알고 있으니 참고 부탁드립니다. 단, 학생 개인 사정 상 마도구의 지참이 불가능할 경우 입학 이후 학교에서 제공합니다.

-

**Q25.** '마력은 종족을 가리지 않고 한 세대마다 불규칙적으로 주어진다.' 라는 문장이 정확히 무슨 뜻인지 궁금합니다! 종족 불문 한 세대마다 반드시 불규칙적인 수의 마법사가 있게 된다는 뜻일까요...?

**A25.** 이해하신 바가 맞습니다. 이 때, 불규칙하다는 말의 뜻은 태어날 때 마력이 결정되는 것이 아니라 자라나며 마력이 발현되기에 발현 시기의 불규칙성을 의미합니다.

-

**Q26.** 헌터와 헌터 길드에 관한 설명을 보면 일반인들에게는 잘 알려져있지 않고 마법사들 사이에서만 어느정도 알려져있는걸로 보입니다.

이건 헌터들이 자신이 헌터라는 사실을 주변에(친인척 포함) 일부러 숨기고 지내기 때문인가요?  
아니면 의식하고 숨긴건 아니지만 일의 특성상 일반인들에게는 잘 드러나지 않아서 자연스럽게 알려지지 않은건가요?

**A26.** 헌터의 직군 특성상, 전장 혹은 대중의 앞에 드러날 경우가 거의 없고 유적을 포함한 장소를 탐색, 이동이 잦아 타 직군과 달리 면밀히 알려지기에 어려운 것에 가깝습니다. 고의적으로 비밀에 부쳐지는 클래스가 아니나 타 직군과의 성격적 차이로 인해 아는 이가 적은 것으로 이해해주시면 감사하겠습니다.

-

**Q27.** 인간들에게는 독자적인 기본교육을 하는 교육기관이 있다고 되어있는데, 인간의 국가에 거주하고 있는 타 종족들은 이 교육기관에 입학하지 못하는건가요?

**A27.** 인간 종족의 교육 기관에 경우, 테자스의 공교육은 테자스의 국민을 대상으로 진행됩니다. 따라서 테자스의 공교육을 받기 위해서는 (1) 테자스의 국민이거나 (2) 교환학생, 유학의 형태로 재학 이 두 경우 중 하나에 해당되어야 합니다.

-

**Q28.** 예언이 내려온 년도에 입학하는 건가요 아니면 4년 뒤 대마법사가 거대한 마법식 연구에 대한 발표를 한 년도에 입학하나요? 예언이 내려온 해에 입학한다면 거대 마법식 연구에 대해서는 아직 학생들은 모르는 건가요?

**A28.** 예언이 내려온 4년 뒤, 마법식 연구에 대한 발표를 한 년도에 입학합니다. 학생들 역시 해당 연구에 대해 알고 있습니다.

이 때, 예언에 관한 소문은 4년 동안 증폭해져 왔습니다. 처음 바로 당시에는 악마가 우리를 멸망시키리라는 사실만 알려졌다면, 이후 마법사들이 이를 막으려 한다는 말이나 정확한 일시가 덧붙여졌습니다. 즉, 입학 시점 학생들이 아는 정보는 '15년 후 악마가 세계를 멸망시킨다. 이를 회피하기 위해 마법식 연구를 진행하고 있다.' 입니다.

-

**Q29.** 마도사는 불이나 번개 같은 원초적인 자연을 구사한다고 했는데 그 자연의 기준은 어떻게 되나요? 어둠,빛같은 혹은 쇠,원석 같은 것도 사용가능한가요?

**A29.** 자연의 기준은 정령술사가 다룰 수 있는 정령의 종류와 상통합니다. 아함카라의 힘을 빌려 마력을 사용하는 것이기 때문에, 그가 창조한 '가공되지 않은 자연'을 기준으로 합니다.

| 가능 요소                             | 불가능               |
|-----------------------------------|-------------------|
| - 어둠, 빛, 쇠, 원석 및 원소 등의 가공되지 않은 자연 | - 칼, 창, 물건 등의 가공품 |

-

**Q30.** 마도사가 다루는 마법은 개인마다 다른 걸까요 아니면 전반적으로 공통된 마법을 다루는 걸까요?

**A30.** 본 커뮤니티의 세계관에서 마법은 통일된 커리큘럼을 아카데미에서 교육받고, 거기에 추가로 개인이 활용도를 높이는 형식을 취하고 있습니다. 이에 따라 공통된 마법을 기반, 숙련된 마도사는 개인이 특화된 마법을 사용할 수도 있습니다.

-

■ **Q31.** 메나카에 다수 거주하는 엘프의 경우 마법은 귀한 아함카라의 힘과 정령의 힘을 허가없이 빌려온 것이라 생각하여 꺼리고 마법사가 되기를 소망하지 않는다고 되어 있는데요, 세계관 상 마법사, 란 클래스 목록인 마기사, 정령술사, 마도사, 프리스트, 연금술사, 가디언, 헌터를 전부 아우르는 말이 맞을까요? 그렇다면 정령술사와 프리스트의 경우 정령의 힘을 계약 후 빌리고, 프리스트의 경우 신앙심을 바탕으로 신성력을 사용하는 힘인데 이 경우에도 이 두 클래스를 마법사라고 여기고 배척하나요?

**A31.** 네, 마법사란 공개된 클래스 전부를 통칭하는 말입니다. 이 때, 정령사·프리스트와 같이 마력이 아닌 다른 힘을 사용하더라도 이는 마력과 해당하는 클래스의 힘을 '함께' 사용함으로서 크게는 정령마법, 신성마법을 구사하는 직업입니다.

즉, 엘프가 규정하는 '마법사'에는 마력을 사용하는 정령술사와 프리스트가 포함됩니다.

- 정령술사, 프리스트에 대한 인식 추가 설명

정령술사 : 정령과의 계약 자체를 위험하게 보는 시선도 존재합니다.

프리스트 : 신성력과 마력을 함께 쓰는 것을 부정적으로 보는 파도 있으며 대부분 출처는 아함카라의 사제들입니다. 그러나 아함카라의 힘을 빌리는 마력을 신성력으로 잠재운다는 생각을 기반으로 하여, 긍정적으로 생각하는 이도 반대로 다수 존재합니다.

-

■ **Q32. QnA에서**(세계관 란 22번 질문) 메나카에 방문을 신청할 시, 신청자는 '신성력'(여기서 그들이 신성력이라고 여기는 것은 정령 친화도?)을 일부라도 소지하여야 합니다.'라고 되어 있는데요, 그렇다면 첫 번째 문에서 정령술사 또한 마법사라고 여기고 꺼린다고 답이 된다면 정령술사인 방문 신청자의 경우 신성력이 있다고 인정되어 방문이 허가되나요, 혹은 마법사라는 이유로 방문이 거절되나요?

**A32.** 정령술사와 프리스트를 포함하여 어떤 마법사 클래스라고 하여도 방문 요건은 '기준치를 넘는 신성력을 보유하고 있는가'로 상정됩니다. 이 때, 신성력은 정령의 친화도와는 별개의 개념이며 신 아함카라에 대한 신앙을 기반으로 한 힘입니다.

이 때 엘프가 마법사를 보는 시선은 비단 부정적이라 판단하기보다는 '마법' 자체를 위험하게 보는 경우가 많으며, 이에 따라 엘프의 숲인 메나카에 들이는 최소한의 조건으로 신성력을 제시하게 됩니다. 마법사를

배척한다기 보다는 그들이 다루는 힘이 위험하다 생각하기 때문에 남들보다 조심스럽게 대한다  
이해해주시면 됩니다.

**Q32-1.** 메니카에 방문을 신청할 경우, 가령 수인 부족의 경우 세계관에 표기된 '수인은 부족의 분위기에 따라  
갈리지만 여러 지역을 돌아다니는 종족 특성상 날씨와 재해를 주관하는 정령을 섬기는 부족도 있다고 합니다.'  
문장처럼 특정 정령을 신처럼 섬기는 부족의 경우, 정령 친화력을 풍부하게 가지고 있어도 메니카의 방문 신청  
허락이 가능한가요, 가능하지 않은가요? 방문 신청시 방문 신청자들의 종교를 메니카에서 확인해보나요?

**A32-1.** 위 답변과 마찬가지로 기준치를 넘는 신성력만 보유하고 있다면 방문은 허가됩니다. 신청자가 믿는  
종교와 관계 없이, 엘프가 해당인을 살펴본 후 신성력을 보유하여 숲에 위해를 끼치지 않겠다 판단한다면  
방문인이 될 수 있습니다.

-

■ **Q33.** 현재 세계관상 일반인도 몬스터와 맞서 싸울 수 있는 무기 보급되어 있다고 하는데, 이 무기의  
살상력은 어느정도인가요? 그리고 무기는 보통 어떤 형태(가령 활이나 칼. 그리고 마력 물품인지. 예시를  
들어주시면 감사합니다.)인지 궁금합니다.

**A33.** 현재 세계관에 보급된 무기는 지능을 가진 마물보다 슬라임과 같은 지성·능력이 낮은 하급 마물을  
쉽게 처리할 수 있는 정도입니다. 일반적인 활과 칼 같은 무기에 마력이 깃든 것 혹은 마도구가  
호신용품(스크롤 등)으로 보급된 형태가 있습니다.

**Q33.** 인당 하나씩 무기를 가지고 있으면 한 집단(가령 20명)이 마물 혹은 악마를 마주했을 때 그들을 처치할  
확률은 어떻게 되나요?

**A23-1.** 세계관 악마란의 설명, '그 사냥 솜씨와 능력이 일반인으로는 이기기 어려울 만큼 막강하다. 악마가  
점령한 지역은 결계가 형성되어 결계에 갇힌 이들은 해당 지역을 벗어날 수 없다. 때문에 대체로 그들의 출몰이  
감지되는 순간 마법사가 출동된다.' 부분에 의거하여 악마는 전문적인 무기 사용 기술을 교육받은 용병·기사가  
마도구를 가지고 있다 하여도 처치가 불가능합니다.

이 때, 마물과 악마의 힘에 대한 지표는 아래 예시를 참고해주시면 감사합니다.

**ex.** 한 비마법사 집단을 20명으로 가정, 마물·악마와 대치 시

| 모두가 일반인 | 집단 중 전투 전문직 존재    | 용병단·기사단 |
|---------|-------------------|---------|
|         | 마도구의 도움이 있을 경우 하급 |         |

|                                                        |                                                                         |                                                  |
|--------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| 마도구의 도움이 있을 경우 하급 마물을 처치 가능하나, 상위 마물 및 악마는 생존 자체가 불가능. | 마물을 처치 및 상급 마물에게 '생존' 가능. 그 숨씨가 뛰어날 경우 상급 마물을 처치할 수 있음. 악마는 생존 자체가 불가능. | 마도구의 도움이 있을 경우 상급 마물 N개체를 처치 가능. 악마는 생존 자체가 불가능. |
|--------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|

-

■ **Q34.** 워스를 보면 마물과 악마. 라는 두 개의 단어를 사용 중이신데요, 그 둘은 각각 다른 개체를 지칭하는 것인가요? 혹은 둘을 같은 의미로 사용하신 걸까요? 다른 개체라면 차이점이 궁금합니다.

**A34.** 마물과 악마는 각각 다른 개체입니다. 마물과 악마 모두 마법사와 함께 세계관에 원래부터 존재했던 개체이나, 지능과 힘에 따라 마물의 마지막 진화판이라는 의견이 사실시되는 존재입니다. 상세 설명은 아래와 같습니다.

| 마물                                                                               | 악마                                                                                                                           |
|----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 일반 몬스터, 마도구를 통해 전투를 교육받은 일반인이 해치울 수 있는 존재. 홈페이지 내 마물 도감에 기재된 몬스터들은 전부 마물에 해당합니다. | 사악마와 마물을 거느리며 악마의 결계를 만들어내고, 인간을 먹잇감으로 삼는 존재. 악마가 나타난 지역에는 휘하의 마물들과 사악마가 나타납니다. 마법사가 아닌 일반인은 그 누구라도 악마를 상대로 '생존' 자체가 불가능합니다. |

-

**Q35.** 무의 대지는 성인이 된 민족의 투표를 통해 지도자를 선출한다고 기재되어 있습니다만, 민족(부족)이 여럿인 걸까요 아니면 하나의 단일민족으로 보면 될까요?

**A35.** 다키니족은 무의 대지에 살고 있는 단일민족으로 이루어져 있습니다.

-

**Q36.** 무의 대지 내에서 엘프나 혼혈에 관한 인상? 은 어떤 편인가요? 진리를 추구하는 집단이니 마음이 잘 맞고 능력이 좋으면 가시적으로 차별할 것 같지는 않은데... 여론은 어떤 편인지(다소 보수적인지 등) 궁금해서 여쭙습니다.

**A36.** 가시적으로 차별하지 않으며, 개인에 따라 인식이 다를 수는 있습니다. 다만 해당 혼혈인이 타 종족적 특성 (ex. 아함카라를 신앙으로 믿는 엘프들)을 질게 보유했다면 해당 문화에 대해 궁금증을 나타낼 수는 있습니다.

-

**Q37.** 방랑하는 다키니족도 5년마다 돌아와 투표할 수 있나요?

**A37.** 다키니족은 단일민족이기 때문에, 국적이 무의 대지라면 투표권은 현대 사회와 동일하게 주어집니다. 따라서 거주민이 아닌 방랑민이라 하여도 다키니족이라면 투표가 가능합니다.

-

**Q38.** 세계관 내에 총기와 화약이라는 개념이 존재할까요? 만약 그렇지 않다면 마법을 이용한 유사한 작동형태를 가진 무기(ex:마력총) 설정이 가능할까요?

**A38.** 연금술의 발전과 함께 화약을 통한 일반 총기류도 발전되어 있으나, 대부분 마력탄을 사용하는 마도구가 주류를 이루고 있습니다. 이 때, 마법으로 무기가 강화되기 때문에 활과 총의 위력은 같으며 현대와 같이 총기가 무기의 최종 발달형태로 취급받지는 않습니다.

-

**Q39.** 일반적인 활과 칼 같은 무기에 마력이 깃든 것이 일반인에게도 보급돼 있다고 하셨는데, 그렇다면 마기사는 이러한 무기에 자신의 마력을 주입해 위력을 키우나요, 아니면 마력을 띠지 않는 일반 무기에 자신의 마력을 주입하나요? 혹은 마기사만이 쓸 수 있는 무기가 따로 있는 건가요?

**A39.** 마력이 깃든 무기는 일반인의 신변 보호를 위해 시중에 판매되고 있는 것으로, 마력이 충전된 형태 혹은 소진 시까지 사용 가능한 류로 생각해주시면 됩니다. 마기사가 다룰 수 있는 무기는 마도구와 일반 도구를 망라하나, 단순히 마법이 걸린 물품이 아닌 마법사가 직접 마력을 담아 '마법'을 시전하는 것이기에 둘 사이의 위력 차이는 비교 불가능한 정도입니다.

-

**Q40.** 캐릭터의 머리색, 눈색은 제한을 두지 않는다고 한 내용을 확인하였습니다. 그렇다면 인간과 다른 특성을 가진 수인, 엘프, 다키니 혹은 이 종족들의 혼혈인 캐릭터의 경우 역안(눈의 흰자 부분이 검은색 혹은 다른색을 띠는 눈) 설정이 가능한가요?

**A40.** 엘프와 일부 수인족 중에서 역안이 가능한 본체를 가진 일부 종족들만 허용됩니다. 다키니족의 경우 뿔을 제외하고는 인간과 외관이 동일하기 때문에 설정이 불가능한 점 유의 부탁드립니다. 가능 종족에 한하여 해당 설정은 소수 합격으로 분류되지 않습니다. 자세한 기준은 아래 참고 부탁드립니다.

| 순혈 엘프                                                           | 순혈 수인족                        | 혼혈 엘프                                                                                         | 혼혈 수인족                        |
|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| 역안 설정이 가능하나, 눈동자를 제외한 기존의 흰자 부분의 색이 검은색 및 짙은색을 제외한 밝은 색이어야 합니다. | 역안이 가능한 종족의 경우 자유롭게 설정 가능합니다. | 역안이 가능하나 눈동자를 제외한 기존의 흰자 부분의 색이 검은색 및 짙은색을 제외한 밝은 색이어야 합니다. 상대 종족의 피가 짙을 경우 소수, 짙은 색일 수 있습니다. | 역안이 가능한 종족의 경우 자유롭게 설정 가능합니다. |

-

**Q41.** 마법과 신성력은 다른 힘이 맞는 것이지요? 프리스트의 경우엔 하스타에 들어갈 수 있는지 궁금합니다.

**A41.** 네. 마력과 신성력은 다른 힘이 맞으나 프리스트의 경우 신성력과 마력을 함께 사용하는 마법사 클래스이기에 하스타에 들어갈 수 있습니다.

-

**Q42.** 인간의 경우 가문에서 프리스트를 배출했다 해서 대마법사를 배출했을 때와 비슷하게 신분상승의 경우가 있었는지 궁금합니다.

**A42.** 프리스트 역시 마법사 클래스 중 하나일 뿐이기 때문에 따로 대마법사와 같은 신분상승은 없으며, 일반 마법사를 배출했을 때와 같다 여겨주시면 됩니다.

-

**Q43.** 엘프가 아니라면 튜리아 신전의 신관이 되는게 불가능하다 생각하면 되는건가요?

**A43.** 네, 엘프가 아니라면 불가능합니다.

**Q43-1.** 엘프 혼혈이어도 튜리아 신전의 신관이 되는게 불가능하다, 라고 생각해도 되는건가요?

**A43-1.** 어느 쪽의 혈통을 짙게 타고났는지, 어떤 종족의 관습을 계승했는지에 따라 다릅니다. 혼혈이라 하여도 1) 신성력을 타고나고, 2) 메나카에서 나고 자란 이라면 신관이 될 수 있습니다.

-

**Q44.** 마법사라면 마력과 신성력의 차이를 감지할 수 있나요?

**A44.** 네, 마력과 신성력은 다른 힘이기 때문에 감지가 가능합니다.

-

**Q45.** 신성력은 신을 믿는 정도에 비례하나요? 충실한 신도가 아니더라도 신성력이 있어 프리스트가 될 수 있는지 궁금합니다.

**A45.** 신성력은 타고나는 것을 기반으로 신에 대한 믿음의 정도에 따라 그 양이 비례합니다. 단, 프리스트는 마법사 클래스인만큼 신성력을 가졌더라도 추가로 마력을 발현해야만이 프리스트가 될 수 있습니다.

-



**Q46.** 신성력에 대해 추가로 질문드립니다. 신성력의 경우, 마법처럼 특정 시점을 기준으로 발현하는 형태를 가지나요? 아니면 그것과 별개로 태어날 때부터 가지고 있다거나 하는 형태일까요? 전자와 후자의 경우를 합쳐, 어느 날을 기점으로 신성력이 증가하거나 하는 경우가 있는지도 궁금합니다.

**A46.** 신성력의 경우, 태어날 때부터 타고나는 성질에 가깝습니다. 본 세계관에서 신성력은 소지 여부를 기준으로 따지며, 신성력만 소지했을 경우 이를 운용하여 밖으로 발현할 수 없기 때문에 신성력의 총량을 따지는 경우는 없습니다. 이 때, 신성력의 양을 주기적으로 재어볼 경우 신앙 생활을 하며 미미하게 강해질 수는 있으나 눈에 띄는 증가는 없습니다.  
신성력과 마력을 운용하는 프리스트의 경우에도 신성력의 총량에 영향을 받기보다는 가진 마력을 통해 타고난 신성력을 운용한다 여겨주시면 됩니다.

-

**Q47.** 캐릭터 설정상 질문 드립니다. 혹시 가족들은 브라만에서 학생이 어떤 직업을 선택할지 알고 있나요? 가족들에게 입학 전까지 특정 직업군을 선택한다 하고, 학교에 들어오면서 은근슬쩍 타 직업군으로 교체했다, 같은 설정이 가능할지 궁금해서 질문드립니다.

**A47.** 보통 아카데미 입학을 결정하고 마도구를 사는 데에 가족에게 알려지지 않기가 어렵습니다. 입학 전까지 아카데미에서는 마력을 운용하는 기초 교육을 안내하며, 이 시기에 직업을 희망한다 밝힐 수 있습니다. 혹 이후 캐릭터가 다른 직업을 희망하여 학교에 '입학하기 전' 다른 직업군으로 교체를 원한다면 교육을 받기 전에 교체가 가능합니다. 단, 러닝원의 경우 1년의 짧은 교육을 받기 때문에 입학 이후의 클래스 변동은 불가능한 점 유의에 두시면 감사합니다.

-

**Q48.** 마력만을 타고난 엘프와 다키니 혼혈의 경우에는 메나카에 들어갈 방도가 없는 걸까요?

**A48.** 네. 신성력을 타고나지 못했을 경우 어떠한 방법으로도 메나카에 들어갈 수 없습니다.

-

**Q49.** 하스타의 경우 마법사의 도움 없이는 진입이 어렵다고 나와있는데 신입생의 경우 어떤 방식으로 브라만까지 가나요?

**A49.** 하스타에 진입하는 부분부터는 교직원들과 마법사들이 신입생을 인솔하여 입학에 도와줍니다.  
따라서 들어가는 데에 불편함은 없다 봐주시면 됩니다.

-

**Q50.** 정령의 경우, 정해진 형태가 없다는 설정이 가능한지 궁금합니다!  
예를 들어 물의 정령이라면 평소에는 물이 공중에 뭉쳐져있는 것처럼 생겼는데  
기분?에 따라 네모나게 변한다거나 나무모양으로 변한다거나 하는...!

**A50.** 정령의 형태는 다양한 편으로, 질문하신 형태 또한 가능합니다.

-

**Q51.** 세계관 내에 현상금 사냥꾼&떠돌이 상인, 이라는 직업이 존재하는지 궁금합니다.

**A51.** 네, 존재할 수 있습니다. 이때 현상금은 1) 도망 중인 중범죄자를 생포 및 검거의 목적으로 수배 2)  
민간 단체에서 원한을 목적으로 수배 하는 경우가 있습니다.

**Q51-1.** 현상금 사냥꾼이 존재한다면 의뢰를 받으며 벌어지는 살인 등의 행위도 중범죄에 해당이 될까요?

**A51-1.** 이유를 막론하고, 허가받지 않은 살인은 범죄로 기록됩니다.

-

**Q52.** 가족 설정 관련해서 귀족의 사생아로 신분은 평민인 설정도 가능한지 여쭙고 싶습니다. 해당  
귀족과의 친분은 현저히 적어 타인과 다름없을 예정입니다. 이 경우 소수합격 요소에 포함되는지도  
여쭙고 싶습니다.

**A52.** 성장 전후를 포함하여 귀족의 신분을 활용하지 않는다면 소수 합격에 포함되지 않습니다. 설정이  
가능하십니다.

-

**Q53.** 말이 없는 마차도 다닌다고 했는데 비용이 어느 정도 될까요? 그리고 주요 이동 수단은 무엇일까요? 말일까요?

**A53.** 주요 이동 수단은 말과 마차입니다. 말의 경우 평민들도 부담없이 낼 정도의 가격이며, 마법을 사용하는 마차의 경우 조금 가격이 있습니다. 현대로 비유하자면 말은 버스비, 마차는 택시비 정도로 이해해주시면 됩니다.

말의 경우 가격이 저렴하지만 느리게 이동하며 생물이기 때문에 체력에 따라 갈 수 있는 곳이 한정되어있고, 마법을 이용한 마차는 비교적 비싸지만 이동 거리가 넓고 빠르다는 차이점이 있습니다. 덧붙여 마법이 아닌 말이 이끄는 마차는 단일 말보다는 비싸고 마법 마차보다는 저렴하며, 성능은 말에 가깝지만 탑승자의 승마 기술을 요하지 않는다는 장점이 있습니다.

-

**Q54.** 수인의 경우 반드시 현실에 존재하는 동물을 기반으로 해야 하나요? 붉은색 범이 같이 털 색 정도가 특이한 개체 혹은 종을 창작하여도 될까요?

**A54.** 수인의 원형 동물의 경우 현실에 존재하지 않아도 괜찮습니다. 영물에 속할 정도의 신화적 동물을 제외하고, 자유롭게 설정 부탁드립니다.

-

**Q55.** 정령과의 의사소통은 어느 정도 수준으로 이루어지나요? (간단한 긍정 혹은 부정만 알 수 있음, 구체적인 대화가 가능함 등...)

**A55.** 정령은 기본적으로 독자적인 언어 체계를 가진 지성체입니다. 하지만 정령에 따라 인간과 대화하고자 하는 수준이 다르며, 이에 근거하여 예시 주신 모든 수준의 대화가 존재합니다.

-

**Q56.** 다키니와 엘프의 특징 중 하나로 색소의 질고 열음을 설명하는데요, 색소라 함은 피부색과 눈동자색을 아우르는게 맞을까요? 아니면 머리카락만을 특정하는게 맞을까요?  
다른 설명에서는 색소로 명칭이 통일되어 있는데 종족-다키니 항목에서는 어두운 계열의 머리카락으로 특정되어있어 질문합니다! (ex 질은 피부의 엘프, 창백한 피부의 다키니가 가능한지)

**A56.** 엘프의 경우, 흰색에 가까운 옅은 색소를 타고남에 더불어 강한 햇볕을 받지 않는 엘프의  
쥬-메나카-에 거주하므로 피부색을 포함한 색소로 이해해주시면 됩니다.

다키니의 경우에는 흑마술에 특화된 마력의 영향으로 머리카락의 색이 짙은 편이며, 피부에까지는  
영향을 끼치지 않으므로 다양한 색의 피부를 설정함이 가능하십니다.

-

**Q57.** 테자스에는 흑마술을 구사하는 다키니족과는 관계가 원활하지 못하다고 서술되어 있는데 그렇다면  
흑마법을 근간으로 두었다고 의견이 분분한 마도사에 대한 인식 또한 좋지 못한지 여쭙고 싶습니다.

**A57.** 다키니족이 흑마법에 특화되었을 뿐, 엘프를 제외한 타종족 중에서도 흑마법을 근간으로 둔  
마도사를 생업으로 삼는 마법사들이 있기에 별도의 인식은 존재하지 않는 편입니다.

또한, 다키니족에게 부정적인 인식을 가진 종족의 경우 이유가 '흑마법의 주된 사용'에 있지 않고  
'다키니족은 신성력이 0에 수렴한다'에 있음을 참고해주시면 감사합니다.

-

**Q58.** 노웨어 학자단은 마도구를 연구하고 새로운 기술을 개발해내고, 상업길드 쪽에서 이를 받아  
마도구를 제작하고 유통한다, 라고 해석하는 쪽이 맞을까요?

**A58.** 연구하고 기술을 개발하는 일과, 이를 상업적으로 발전·제작하는 일은 다릅니다. 이해하신 바와  
같이 학자단은 새로운 것을 개발하는 연구직이며 이를 상인길드 측에서 제작하여 유통하는 위치에  
있습니다.

**Q58-1.** 이때, 마법사가 아니더라도 마도구를 만들 수 있을지 궁금합니다.(마력이 충전되는 마도구의  
경우입니다.)

**A58-1.** 비마법사는 마법이 필요하지 않은 조형 및 이론의 설계 분야에 참여가 가능하나, 마도구의 제작을 홀로  
완성할 수는 없습니다.

-

**Q58-2.** 마도구의 재료는 어떻게 구하는지 궁금합니다.(이것도 상업길드 쪽이 유통을 담당하고 있는 것일까요?)

**A58-2.** 일부 광산이나 지역 채굴 등, 현대의 채집 구조와 비슷하다 여겨주시면 됩니다. 마법에 이용된다는 재료일 뿐 채굴 과정이 복잡하지는 않습니다.

-

**Q58-3.** 일반인들에게 마도구의 접근이 얼마나 좋은지, 그리고 가격이 어느정도 일지 궁금합니다.

**A58-3.** 커뮤니티 세계관에서 마도구를 이용하는 구조가 널리 퍼져 있어, 한번에 정리해드리기는 어렵습니다. About world 란에 나와있는대로 전등과 오븐도 마법을 기반으로 돌아가 마도구의 종류에 속하는 고로, 생활 가구와 같은 보급품은 쉽게 구매가 가능한 반면에 무기나 사치품, 이동 수단 등은 가격이 높은 편입니다.

-

**Q59.** 베단타의 사후세계관은 어떻게 되나요? (실제가 아닌 종교적 의미로 받아들여지는 사후세계) 천국과 지옥이 있을까요? 악마와 대비되는 천사라는 개념이 있는지 궁금합니다. 내세와 환생을 믿는 세계관일까요? 예언가의 예언가 별개로 신탁은 존재하나요? 혹시 특별히 내려오는 아함카라의 교리가 있는지 궁금합니다. (예를 들어 아함카라의 10계명이 존재한다던가 하는...) 혹시 아함카라가 어떤 형태다, 하는 구체적인 외형이 있을까요? (아함카라의 그림나 석상등이 있는지, 아니면 글귀로 모호하게 빛이다 형태가 없다 같은 말로 전해져 내려오는지)

**A59.**

신성력이 존재하는 만큼, 중세를 차용한 판타지 세계관에서 교회를 다루는 방식과 비슷하게 아함카라교가 다루어집니다. 이에 따라 10계명을 똑같이 표방하지는 않으나, 이웃을 사랑하고 남에게 피해를 끼치지 말라는 등의 기본적인 윤리 규정은 존재합니다.

아함카라는 유일신으로, 신을 받드는 천사가 존재한다 믿습니다. 천사는 말씀주신대로 악마와 대비되는 개념이며, 선과 도덕을 상징합니다. 아함카라교의 근간이 되는 틀은 현실에서 가장 공공연한 교리인 성경을 따릅니다. 세계관 내부에서는 성서가 존재하고, 종말을 예고한 묵시록과 같은 개념도 존재합니다.

다만, 사후 세계에 있어서는 천국과 지옥이라는 개념보다는 다른 의미를 가집니다. 아함카라는 대지의 신이기 때문에 아함카라가 빛은 생명들은 사망 후 어머니 아함카라, 즉 대지의 흙으로 돌아가 원초에서 오래 머물다가 신이 때가 되었다 여겼을 때 다른 생명체로 다시 빛어주신다는 구절이 존재합니다. 이후 교리가 여러 개로 나뉘면서 종파 갈래가 생성, 죽은 이가 아함카라의 품에서 영원히 머무른다 / 순환하여 환생한다 등의 여러 설이 존재하고 있습니다.

예언가의 예언은 마법에 속하고, 신탁은 별개로 존재하지 않습니다. 신인 아함카라는 타고나는 신성력으로 이미 존재를 증명하고 있고, 성서에 적힌 이후로 한번도 직접적인 모습을 드러내거나 신탁을 내리는 일은 없었습니다.

-

**Q60.** 브라만에 입학하는 시기와 입학까지 걸리는 시간을 대략적으로 알 수 있을까요?

**A60.** 브라만의 입학 시기는 3월, 입학까지 걸리는 시간은 세계관 란 '마법이 발현한 아이들은 다가오는 3월, 브라만에 입학합니다.'라는 구절에 의거하여 발현 시기 이후 다가오는 3월까지의 기간을 갖습니다.

-

**Q61.** 웬만한 병치레는 치료가 가능할만큼 마법약을 통해 의학은 크게 발달하였으며 )라고 되었어서 혹시 민간인이 마물에게 다쳤을 경우 의식불명까지도 될 수 있나요?

**A61.** 마법약을 통해 치료 가능한 병치레와 피해를 입어 발생한 상해는 다른 종류입니다. 마물에게 다친 피해는 병 이전에 상처가 깊을 뿐만 아니라, 그 당시의 고통으로 인해 치유되더라도 의식 불명에 빠질 수 있습니다. 몸의 상처는 치유되었으나 의식 불명·치유할 수 없을 정도의 큰 상처였기 때문에 의식 불명 양쪽 모두 설정이 가능합니다.

-

**Q62.** 비마법사가 전문 전투능력을 기르기위해 검술학원?학교? 등을 미성년자일때도 다닐수있나요? 자유롭게 짜면 되는 부분일까요?

**A62.** 비마법사 역시 전투 능력을 기르기 위해·일반 전투직(용병, 기사단 등)을 희망하여 검술 교육 기관을 다닐 수 있습니다. 해당 설정은 자유롭게 가능합니다.

-

**Q63.** 브라만 측에서 마법사는 어떤 클래스가 있으며 이런이런 마법을 운영한다를 보여주는 오리엔테이션 같은게 있을까요? 주변에 마법사가 없어 특정 클래스를 입학 전 설명을 듣고 알았다 같은 설정이 가능할지 궁금합니다.

**A63.** 존재합니다. 이는 곧 마력 발현 후 입학 전 개인적으로 마법 운용에 대한 교습을 받는다는 세계관 설정과 연결됩니다. 브라만 측의 교직원들이 직접 방문, 마법사의 체계와 클래스에 대한 설명을 실시합니다.

-

**Q64.** 커뮤니티 세계관 내에 교회 같은 장소가 존재할까요? 그리고 그것을 운영하는 사람들도 존재하나요? 교인 집안 설정의 캐릭터가 허용되는 지 궁금하여 여쭙봅니다.

**A64.** 교회와 신전을 포함한 종교 장소가 존재합니다. 신전에는 사제가, 교회에는 신부가 머물며 사제 서약을 받고 교육을 받았다면 종교인으로서 운영이 가능합니다. 교인 집안 설정 역시 가능합니다.

-

**Q65.** 연금술사의 마도구는 룬스톤, 마정석 등을 사용하는것으로 알고 있는데요. 스킬에는 주로 마법진이나 마법약을 사용하는것으로 적혀있어 혹시 연금술사가 마법진을 사용하는 메커니즘이 어떻게 되는것인지 알 수 있을까요?

**A65.** 마법진은 마법사인 연금술사가 진을 그려내어 마력을 불어넣는 형식을 취합니다. 이 때, 마정석이나 룬스톤의 가루를 위에 뿌리는 식의 보조 도구로 진을 강화시킬 수 있습니다. 마정석/룬스톤 등의 도구를 사용하지 않는 마법진의 경우 위력이 약하지만 도구 없이 범위 마법을 쓸 수 있다는 장점이 있습니다. 즉, 룬스톤과 마정석은 연금술사의 마법 전반에 사용되는 보조 도구로 인식하는 편입니다.

-

**Q66.** 마정석에 대해 궁금한 것이 생겨 질문드리러 찾아오게 되었습니다. 마정석은 천연물인가요? (자연에서 채굴해서 구한다, 그 뒤 가공을 한다) 인공적으로 만들 수 있을지 궁금합니다(보석 같은 곳에 마력을 담아서 마정석으로 변환한다거나...) 혹은 둘 다 가능한가요?

**A66.** 마정석은 원석으로 채굴되는 천연물을 이후 가공하여 만들어내는 마도구입니다. 원석 상태의 마정석은 기타 광물들과 섞여 있어 불순물로 인해 마력을 정제하기 어렵기 때문에, 이를 마정석과

분리해내는 전문직이 존재합니다. 이 외에, 숙련된 연금술사가 자신의 순수 마력을 가공하여 마정석을 만들어낼수도 있습니다.

질문주신 것처럼 보석에 마력을 담는 것은 마정석으로 취급되기보다는 일종의 마력 코어로 취급되어, 마도구 등의 일회성 동력원으로 사용이 가능합니다. 이 방법은 마법사라면 교육 후 쉽게 만들어낼 수 있다는 장점이 있는 대신, 일반 보석은 마력을 잡아두기기 어렵기 때문에 1) 마법사의 노력에 비해 효율이 떨어지고 2) 시간이 지나면 쉽게 마력이 흩어질 수 있다는 단점이 있습니다.

-

**Q67.** 성장 후 마도구를 바꿀 수 있는지 궁금합니다. (예시: 마기사 같은 경우 검을 썼는데 창으로 바꾼다. 연금술사의 주무기가 룬스톤이었는데 성장후 마법약 제조기로 바꾼다)

**A67.** 같은 직군 내부에서는 자유롭게 마도구 변경이 가능합니다.

-

**Q68.** 마력 증폭 액세서리, 마력 조절 액세서리 같은 경우엔 평범한 악세서리에 증폭 마법, 조절 마법이 걸려 있다라고 생각하면 되나요? 특별한 재료를 사용해야하거나, 마정석을 사용해서 제조해야한다, 같은 설정이 부여되어야하는지 모르겠어서 드리는 질문입니다.

**A68.** 말씀 주신 '평범한 악세서리에 마법을 걸어 만드는 형식' 역시 통용되는 마력 증폭·제어 악세서리의 한 종류입니다. 그 외에도 마력 조절을 목적으로 재료를 가공하여 만들어진 일종의 마도구 형식의 악세서리도 존재하며, 마정석 등 특별한 재료를 사용하여 만들 수도 있습니다. 기술자가 마법을 불어넣거나, 진을 새겨넣어 유지시키는 조절 악세서리의 종류도 있습니다. 무엇을 썼느냐에 따라 악세서리의 성질과 퀄리티가 나뉘는 것 뿐, 생각하신 설정은 모두 가능합니다.

-

**Q69.** 다키니는 의무교육을 받는다고 기재되어 있습니다만, 기간이 정해져 있을까요?

**A69.** 다키니는 학구열이 높은 종족이기에 타 종족보다 의무 교육의 기간이 긴 편입니다. 유아기부터 성인이 되기까지로, 현대의 보편적인 교육 경향을 생각해보시면 감사하겠습니다. 일반적인 고등 교육까지는 종족의 모든 구성원이 받게 되며, 브라만에 입학하는 마법사의 경우 해당 교육을 그만두고 아카데미의 마법 관련 교육으로 넘어가게 됩니다.



**Q69-1.** 혹시 보호자가 원하는 경우 도중에 무의 대지를 떠날 수 있을까요?

**A69-1.** 보호자와 본인이 무의 대지를 떠나길 바란다면 다른 곳으로 이주함이 가능합니다. 다키니족의 의무 교육은 종족의 구성원에게 배움의 가치를 동등하게 부여함에 의미가 있을 뿐, 교육을 받지 않기를 희망하는 이들에게 강압으로 여겨지지 않습니다.

-

**Q69-2.** 만약 외지에서 나고 자란 혼혈에게는 다르게 적용될까요, 아니면 선거하러 올 때 의무교육을 받게 할까요?

**A69-2.** 국적에 따라 달라집니다. 혼혈 캐릭터의 국적이 무의 대지이고, 교육 받기를 희망한다면 교육을 받을 수 있지만 1) 국적이 무의 대지가 아니거나, 2) 본인이 교육 받기를 원하지 않는다면 교육 대상이 아닙니다.

-

**Q70.** 학교 안에서 마물을 시험이나 모의 훈련 같은 형태로 마주할 일이 있을까요?

**A70.** 베단타 아카데미 내에서는 마물을 교육 용으로 제공하지 않으며, 마법 인형 등의 형태로 훈련을 보조하고 있습니다.

-

**Q71.** 다키니족 뿔의 색은 기본적으로 머리색과 같은 건가요? 혹시 다를 수 있다면 얼은 색도 가능할까요?

**A71.** 다키니족의 뿔은 캐릭터성으로서 머리색과 관련 없이 자유롭게 색을 설정해주셔도 괜찮으나, 신청서 내부 색 규정에 따라 형광 혹은 무지개색만을 금하고 있습니다.

-

**Q72.** 수인 엘프 혼혈일 경우에 완전한 동물화가 불가능하다고 하셨는데 부분적인 동물화는 가능하다는 이야기일까요? 가능하다면 어느정도까지 가능할까요?

**A72.** 네, 부분적인 동물화는 가능합니다. 수인들이 취하는 형태, 즉 온전한 동물의 형태는 취할 수 없으나 1-2파츠 정도가 동물의 형태를 띄는 변화는 가능합니다. (ex. 인간 형태에서 동물의 귀 혹은 꼬리 정도를 내보일 수 있다.)

-

**Q73.** 큰 부상이나 여러이유로 은퇴하는 마법사가 존재할까요? 그 마법사는 은퇴 후 다른직업을 가질 수 있을까요?

**A73.** 네, 은퇴가 가능하며 다른 직업을 희망할 수도 있습니다.

-

**Q74.** 아이가 14살부터 18살까지 바법발현이 가능하다는것을 알 수 있을까요? 주변에 바법사인 친인척또는 아는 사람에게 배웠다는 식으로요!

**A74.** 주변 인물에게 물어 알고있지 않아도 베단타 대륙 전체에 널리 알려진 사실이므로, 러닝원 캐릭터가 알고 있을 수 있습니다.

-

**Q75.** 혹시 마력과 생명력이 관계가 있나요? (마법 과다 사용에 따른 부작용 등)

**A75.** 마력과 생명력은 다른 개념으로, 마법을 과도하게 사용한다 해도 생명 및 건강에 끼치는 영향은 전무합니다.

-

**Q76.** 일상의 대부분이 마법으로 돌아가는 만큼 마법사가 아닌 일반인도 마도구의 사용이 가능한 게 맞을까요?

**A76.** 네, 마도구의 사용은 범용적입니다.

-

**Q77.** 커뮤니티 내에서 텔레포트와 같은 마법을 사용하나요? 있다면 세계관의 우편 시스템은 어떤가요?

**A77.** 우편 시스템은 전서구를 보편적으로 사용합니다. 그 외, 목소리를 전달하는 마도구 등이 값을 지불하고 사용이 가능합니다. 텔레포트와 같은 이동 마법도 존재하나 가격이 비싸고 사용법이 까다로워, 마법사를 제외한 일반 시민은 자주 이용이 불가능합니다.

-

**Q78.** '나는 헌터가 될 것이다~' 이런 식으로 처음 입학할 때부터 자신의 마법이 특화된 분야(클래스)를 알고 시작하나요? 어느 쪽에 특화되어 있는지 브라만 측 교직원이 방문했을 때 알려주거나 자신이 정하는 방향일까요?

**A78.** 네, 입학 전부터 자신의 특화 분야를 알고 시작하며 방문 시 교직원이 연결을 주는 방식입니다.

-

**Q79.** 마물의 공격으로 생사를 오가는 상황에서 프리스트 직업군의 캐릭터가 치료를 한다면 살 수 있는 확률이 어느정도 될까요?

**A79.** 치료를 담당한 프리스트의 숙련도에 따라 달라집니다. 충분히 숙련된 프리스트일 경우 생존률이 올라가나, 반대의 경우 생존률이 낮아지는 형식이라 생각해주시면 감사하겠습니다.

-

**Q80.** 실제로 악마가 힘을 보이는 이 세계관에서도 악마같은 사람! 이라고 불리는 경우가 있을까요?

**A80.** 천사와 악마의 개념이 존재하는 만큼, 해당 표현이 충분히 존재합니다.

-

**Q81.** 악마는 거짓말을 하지 않는다 등등의 속설같은것도 존재할까요?

**A81.** 특정 마을 혹은 가족 내에서는 그러한 속설을 믿을 수도 있습니다. 이는 자유로이 창작 설정이 가능하십니다.

-

**Q82.** 인간은 테자스 국민이라면 의무로 학습기관에서 교육을 받는다고 적혀있는데, 테자스에 거주하는 다른 종족의 아이도 의무로 학습기관에 다녀야하는건가요? 아니면 각 종족별 교육방식에 맞는 교육을 받을수 있도록 선택사항으로 두나요?

**A82.** 종족에 관계없이 테자스 국민이라면 의무 교육의 범주에 들어갑니다. 단, 이 때 가정에서 교육을 희망하지 않고 의무 교육과 동등한 수준의 가정 교육이 제공된다 판단될 경우 교육의 대상을 벗어날 수 있습니다.

**Q82-1.** 가정교육이 의무교육과 동등한 수준이라고 판단되는 기준선은 무엇인가요?

**A82-1.** 테자스에서 의무 교육 대체의 가정 교육 유무를 판단하는 것은 아동에게 교육의 권리가 주어지지 않는 등, 지적 학대를 염려함에 이유가 있습니다. 이에 따라 아이가 가정에서 무지하게 방치되지 않는다 판단한다면 각자의 교육 방식을 존중합니다.

-

**Q83.** 이유를 막론하고 허가받지 않은 살인은 범죄로 기록된다고 답변해주셨는데, 범죄 행위의 추적이 원활히 이루어지고 있어 범죄가 비밀스럽게 감춰지는 경우는 적은 편인가요?

**A83.** 범죄 행위의 추적은 원활히 이루어지는 편이나, 미제 사건도 엄연히 존재합니다. 범죄의 규모에 따라 추적 마법을 동원하여 찾는 등, 현실의 수사 인력 배분과 비슷하게 생각해주시면 됩니다. 또한,

정령이나 마법을 통해 범죄를 저질렀을 경우 마법 성질이 기록되어있는 마법사 특성 상, 일반 범죄보다 더욱 추적이 용이함을 고려 부탁드립니다.

---

신청서 관련

## PROFILE

**Q1.** 신청서에 자캐커유 사용이 허가된 픽크루를 사용할 수 있다고 되어있는데, 그렇다면 자캐 커유 사용이라는 명확한 글은 없으나 상업적 용도 이외의 모든 것을 허용한다라는 안내문이 있는 픽크루는 어떻게 되는건가요? 사용할 수 있을까요?

**A1.** 명확한 허용 문구가 없을 경우 픽크루 제작자 분께 문의 후 허락을 받으시길 우선 권유드립니다. 자캐커유 사용의 경우 1) 합발품을 목적으로 소수의 편집이 들어가며, 2) 프로필 게시로 인해 불특정 다수에게 이미지가 공개되는 위치에 있으므로 이에 대한 픽크루 제작자 분의 허가 의사를 총괄진 측에서 명확히 답변드리기 어려운 점 양해 부탁드립니다.

-

**Q2.** 선관으로 신청서를 낼 경우 한쪽만 동시합격을 희망하는 것이 가능할지 여쭙습니다. 즉, **A&B** 선관으로 갈 경우 **B** 혼자 동시합격을 희망하는 것이 가능할지 (**B** 단독합격 비희망) 여쭙습니다.

**A2.** 동시합격 희망 여부는 선관이 갈려도 괜찮습니다. 단, 이 경우 한쪽 불합격 시 관련 서사는 삭제되는 점 주의를 부탁드립니다.

-

**Q3.** 엘프와 다키니 혼혈의 경우 신성력과 마력 둘 중 하나만 선택할 수 있다고 되어있습니다. 혼혈은 기본적으로 한 종족의 스탯만을 따라가는데 그렇다면 엘프+다키니의 경우에는 따라가는 스탯과 종족적인 특성이 같아야하나요? 아니면 달라도 괜찮은가요? (**EX:**엘프의 스탯을 따라 민첩 **+1**, 행운 **+1**의 추가스탯을 갖지만 신성력은 사용하지 못하고 마력을 사용함)

**A3.** 네, 신성력과 마력 중 하나만 선택한다는 뜻은 곧 종족의 스탯을 따라가는 것과 동일합니다.  
엘프-다키니 혼혈을 선택하실 경우 선택한 종족의 스탯과 특성이 일치해야 합니다.

-

**Q4.** 브라만 입학 관리인의 질문 중 영창을 생각해둔걸 들려달라는 부분이 있는데 연금술사나 헌터처럼  
직접적인 전투와는 거리가 있는 직업의 경우 어떤식으로 영창을 만드는지 궁금합니다.

제조나 탐색에 관련한 마법의 영창을 생각하면 되는건가요?

**A4.** 연금술사와 헌터 역시 마법에 기반을 둔 직업이기 때문에, 영창을 준비해야 합니다. 연금술사의 경우  
룬스톤·마법진·마력을 이용하여 창조·제조에 관련된 영창을, 헌터의 경우 진실의 눈 등 마법을 사용할 때  
창조·개안에 관한 영창을 합니다.

-

**Q5.** '인간족 중 왕족, 종족 내 지도자'가 불가능 요소로 기입되어 있으니, 엘프, 다키니 등 인간을 제외한  
종족은 해당 설정을 사용해도 괜찮은 것이 맞나요?

**A5.** 인간족 중 왕족 / 종족 내 지도자가 불가 설정으로 있습니다. 이에 따라 타 종족 중 지도자에 준하는  
계급에 속한 설정은 불가능합니다.

-

**Q6.** 세계관에 명시된 지역 이외의 곳에서 자랐을 경우, 세계관을 벗어나지 않는 선에서 자유로이  
가능하다 기재되어 있는데 기준을 잘 모르겠어서 질문드립니다! 혹시 남극이나 북극과 같이 365일 추운  
기후가 지속되는 지역 설정이 가능한가요? 해당 설정이 대륙 내에서 불가능하다면, 베단타 대륙 밖에서  
왔다는 설정도 가능한지 여쭙 보고 싶습니다.

**A6.** 말씀 주신 지역 설정은 자유로이 가능하십니다.

-

**Q7.** 수인 종족이지만 한 지역에 정착하고 지내는 경우도 있는지 여쭙보고 싶습니다.

**A7.** 네, 가능합니다. 이 때, 한 지역에 정착할 경우 이례적인 일로 부족 단위로 정착하기보다는 가족 단위로 정착이 가능합니다.

-

**Q8.** 신청서 칸에 있는 악마에 관하여 칸에 캐릭터와 유사한 능력을 구사할 수 있다고 되어있는데, 헌터 친구들의 경우 어떤 능력이 비슷하게 되는 건지 궁금합니다. 전투용에 쓰이는 기믹일까요, 혹은 조사 시 트랩으로 나오게 되는 걸까요?

**A8.** 스토리 스포일러가 될 수 있어 명확한 답변이 어려운 점 사과드립니다. 특정 직업의 특성 파악에 어려움을 겪으실 경우, 이후 공개될 스킬 목록을 참고 부탁드립니다 그 이후에도 불편이 있으시다면 재 DM 부탁드립니다.

-

**Q9.** 캐릭터의 친인척이 헌터라는 설정이 가능한가요? 가능하다면 캐릭터가 그 사실을 알고있다는 설정도 가능할까요?

**A9.** 친인척이 헌터일 경우, 헌터라는 직군에 대해 접할 가능성이 존재합니다. 때문에 해당 설정은 가능하십니다.

-

**Q10.** 혹시 두상 혹은 전신 이미지 외 세부 이미지를 추가해도 될까요? 가능하다면 이미지 크기 제한과 배경투명화 여부를 알고 싶습니다.

**A10.** 두상·전신을 제외하고도 저작권에 문제가 없는 이미지라면 자유롭게 추가가 가능하십니다. 이 때, 추가 이미지의 배경투명화 여부는 합발에 영향을 끼치지 않으니 편하신 쪽으로 부탁드립니다. 이미지 크기 역시 따로 제한을 두고 있지 않으니 참고 부탁드립니다.

-

**Q11.** 헌터의 경우 마도구가 눈을 보조하는 보조도구를 서술해 달라고 하셨는데, 이 경우에 망원경이나 쌍안경 같은 도구도 괜찮을까요?

**A11.** 망원경과 쌍안경 역시 헌터의 마도구로 설정이 가능합니다.

-

**Q12.** 캐릭터가 입학 전에 마법사인 혈육에 의해 클래스를 직접 선택했고, 해당 클래스에 대한 지식을 가지고 있다는 설정이 가능할까요? 가능하다면 지식 수준은 어디까지 가능한지, 신청서 작성 중 이를 어디까지 필터링 해야 하는지 여쭙고 싶습니다. (적성에 의해 학생들이 자신의 클래스를 선택한다고 나와있지만 혹여 입학 후 이야기일까 싶어 질문드립니다.)

**A12.** 해당 설정은 가능합니다. 가능 설정 지식 수준에 대한 대략적인 가이드라인을 안내드립니다.

| 가능                                                                                                               | 불가능                                                                        |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| 클래스에 대한 설명, 배경 지식, 전방에서 방어를 담당한다 / 후방에서 강력한 공격을 쏟아낸다 등의 요소<br>(이를 공격 역할, 방어 역할 등의 시스템 설명적 단어로 치환하는 것은 메타로 분류됩니다) | 직접적인 해당 클래스의 마법을 전수받아 터득, 운용이 가능함 / 홈페이지 내부 시스템란 등에 적혀있는 스킬 요소와 같은 메타적인 정보 |

-

**Q13.** 신청서 작성란 중 케이입 질의응답에서 괄호체를 사용한 행동지문 작성이 가능할지 문의 드립니다.

**A13.** 질답란 괄호체 사용은 자유롭게 가능합니다.

-

**Q14.** 혹 특정 스탯의 값이 0이 나올경우 0으로 기재하면 될까요?



**A14.** 종족값+직업값을 더해 스탯의 값이 0이 나온다면 그대로 기재해주시면 됩니다.

-

**Q15.** 프로필의 클래스 란에 사용하는 마도구를 기재하며 마도구에 대한 서술이나, 마도구를 어떻게 이용하는지도 추가로 기재해야 하는지, 아니면 사용하는 마도구만 기재하면 되는건지 궁금합니다!

**A15.** 마도구의 기재는 필수, 이용 방식 등의 추가 서술은 자유로 봐주시면 됩니다.

-

**Q16.** 캐릭터 어필용의 테마곡 삽입이 가능한지 여쭙보고싶어 질문드립니다! 삽입 형태는 공식 유튜브 채널의 링크입니다.

**A16.** 공식 유튜브 채널의 링크라면 자유롭게 테마곡 삽입이 가능합니다.

-

**Q17.** 칭호 관련 항목에 "캐릭터 이입적으로 답변히 확정되지 않으셨을 시, 캐입을 따라주셔도 무관합니다."라고 적혀있는데, 오너가 생각해둔 칭호는 있지만 캐릭터가 입학 당시 생각해둔 게 다르거나 없을 경우, 캐이입으로 답변을 적고 아래에 오너 설명을 덧붙이는 형식으로 기재해도 되는 게 맞을까요..?!

**A17.** 네, 이해하신 바가 맞습니다.

-

**Q17.** 성인 인증 항목에는 **ISBN** 네자리만 적는 게 맞나요..?! ( "아래 링크 내 책 **ISBN** 뒷 네 자리를 기재해주세요." 와 링크 부분은 지워도 되는 것인지.. 조심스럽게 여쭙봅니다..!)

**A17.** 네, 이해하신 바가 맞습니다.

-

**Q18.** 악마의 관하여... 칸을 작성하는데 도저히 어떻게 작성해야할지 모르겠어서 도움을 구하고자 합니다.. 헌터의 스킬창을 보아도 짐작이 안가는데 혹시 약간의 추가 설명을 들을 수 있을까요?

**A18.** 말 그대로 기믹을 정하시는 것에 가깝습니다. 강한 힘을 기반으로 운영하는 가디언 캐릭터의 경우, N턴 이후 강공격으로 다이스XN의 공격이 러닝원에게 가해지는 식입니다. 따로 생각나는 기믹이 없으시다면 바라는 캐어필적 요소와 분위기만을 작성해주셔도 무관합니다. 본 사항은 신청서 양식란에도 기재되어 있습니다.

-

**Q19.** 캐릭터 이입적으로 답변히 확정되지 않으셨을 시, 캐입을 따라주셔도 무관합니다.<- 정확하게 이해가 안되서 그러는데 오너가 설명을 해도 괜찮다는건지 칭호 단어만 적어도 괜찮을까요?

**A19.** 캐릭터 이입적 답변을 요구하는 질문란인 고로 캐이입 답변이 우선적으로 요구됩니다. 다만 바라신다면 오너 이입의 추가 설명이 가능함을 뜻합니다.

-

**Q20.** 캐릭터 테마 음악을 유튜브 링크의 형태로 첨부할 경우 어느 카테고리에 첨부해야 하나요?

**A20.** 공식 유튜브 링크를 신청서 최상단 혹은 기타란에 작성해주시면 됩니다.

-

**Q21.** 수인 캐릭터가 아카데미에 도착한 이후로 인간의 형태로 지내고 있다는 설정입니다만, 제출용 인장은 동물에 가까운 형태(퍼리에 준하는)의 것이어도 괜찮은가요?

**A21.** 네, 그렇게 제출해주셔도 괜찮습니다.

---

시스템 관련

## SYSTEM

**Q1.** 테자스 왕국민이라면 대부분 알 법한 고위 귀족의 객식구라는 설정이 가능할지 궁금합니다. 이 경우 캐릭터의 신분은 평민인 채 유지될 예정인데, 그렇게 된다면 소수합격 요소인 '인간족 중 귀족' 요소에 포함되지 않을까요?

**A1.** 고위 귀족의 객식구라는 설정 자체는 가능하나, 해당 귀족과의 친분 정도에 따라 소함 요소 분리 여부가 결정됩니다. 신분 자체가 평민이라 할지라도 귀족의 객식구로서 가문 구성원에 대한 예우를 받거나, 가족에 가까운 취급을 받을 경우 / 타인으로 부터 하여금 고위 귀족의 구성원으로 취급받을만한 위치일 경우에는 신분에 관계 없이 소수 합격 요소로 포함될 수 있음을 사전에 알려드립니다.

-

**Q2.** 종족별, 클래스별 기본 스탯은 메타적인 요소로 언급이 엄금되어있나요, 아니면 캐릭터들도 각 종족별, 직업별 특징 정도로 체감은 하고 있는 부분인가요? (예를 들어 다키니가 공격 마법에 능숙한 특징이 있고 이를 진로에 이용한다는 설정이 가능한지 궁금합니다.)

**A2.** 각 종족별, 직업별 특징 요소에 속하며 러닝 도중/신청서에도 관련 요소를 필터링하여 언급이 가능합니다. 말씀하신 설정 역시 가능하십니다.

-

**Q3.** [공격 / 스킬 사용 / 아이템 사용] 중 한 가지 커맨드 입력이 가능합니다.<라고 명시되어 있으며 하단 공격 커맨드의 예시가 방어나커맨드와 함께 있는데요, 그럼 공격 행동 선택시에 방어가 무조건적으로 포함되는건가요?

**A3.** 네, 행동 시에 방어 커맨드는 무조건 포함됩니다.

-

**Q4.** 전투 쪽의 다이스 설명을 보고 있는데 기본 다이스가 **D5**라 기재되어 있습니다. 예시를 통해 **1d5**라고 추정 중인데, 혹시 특별한 스킬을 사용하지 않은 경우 공격과 치유의 경우, **1d5+본인의 스탯치** 라고 생각해도 되는걸까요?

**A4.** 네, 특별한 표기가 없는 이상 모든 다이스는 **1**개를 기준으로 두고 결과값에 스탯값을 더하는 형식입니다. 이 때, 커뮤니티 러닝 도중 다이스를 굴려야 할 경우 시스템 란에 기재된 방식에 따라 **1D5**가 아닌 **D5**로 기재해주셔야 합니다.

-

**Q5. QnA** 시스템 4번 질문에서 **D5**라고 기재하는 것이 옳다 하셨는데 옳다 하셨는데 홈페이지 배틀란 네모칸 안에 예시 커맨드로 **[공격] 1d5+7**이라고 기재되어 있어 홈페이지 쪽이 실수인건가 싶어 질문합니다..!

**A5.** 해당 사항은 홈페이지 측 실수가 맞습니다. 기본적인 다이스 커맨드는 **1dn**의 경우 **Dn**으로 통일합니다. 홈페이지 측은 조속히 수정토록 하겠습니다.

---

그 외 질문사항

ETC

**Q1.** 공지 중 선관과의 연애 요소가 불가능하다고 적혀 있었는데, 혹시 개인 서사 안에서 모브 캐릭터와의 연애 요소도 불가능할까요?

**A1.** 모브 캐릭터와의 연애 요소는 서사에 반영이 가능합니다.

-

**Q2.** 신청서 접수 당시에는 영향이 가지 않으나, 성인이 된 이후 캐릭터들의 복식은 자유인지 혹은 지정복을 공개할 예정이신지 궁금합니다.

**A2.** 본 커뮤니티는 지정복 제도를 채용하고 있지 않으며, 성장 전/후 모두 자유 복장을 기본으로 둡니다.

-

**Q3.** 테자스를 비롯한 국가간의 역사에 관해 어느정도 창작이 가능한지 여쭙고 싶어 찾아봤습니다. 예를 들어 몇십/몇백 년 전 어떤 지역 (혹은 대륙 외의 국가)과 교전이 있었고 그 교전에서 활약한 전쟁영웅이 있었다 같은 설정이 가능할까요? 전쟁이나 기타 역사에 관련해서 열개를 짜두셨다면 참고하고 싶습니다.

**A3.** 세부 역사 창작은 자유롭게 가능합니다. 서사 창작의 가능성을 열어두기 위해 자세한 가이드라인은 준비되어 있지 않으며, 대륙 전체에 영향을 끼칠만한 사건 (ex. 러닝원이 선택 가능한 종족간의 대규모 전쟁, 화폐 개혁 등)을 제외하고 설정해주시면 됩니다.

이 때, 설정하신 사건의 규모에 따라 소수합격~불가능 요소로 갈릴 수 있음을 사전에 알려드립니다.  
기준선은 아래와 같습니다.

| 불가능 요소                           | 소수 합격 요소                                  | 일반 설정                                               |
|----------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| - 러닝원포함, 일반 시민이라면 당연히 알만한 유명인 설정 | - 역사를 깊게 공부한 일반인이 알 수 있을 정도의 유명세 (전문직 제외) | 역사 탐구를 직업으로 가진 이들이 알 수 있을 정도의 유명세 (역사학자 혹은 관련직 종사자) |

-

**Q4.** 조사와 레이드는 필참인지, 기간 중 커뮤니티 스토리 또는 조사와 레이드가 진행되지 않는 날이 있는지 궁금합니다.

**A4.** 1. 조사와 레이드는 기본적으로 러닝원의 전원 참여를 상정하며, 난이도 역시 전원 참여를 기준으로 조정됩니다. 단, 피치 못할 사정으로 인해 불참해야 할 경우에는 사전에 미리 연락을 부탁드립니다.

2. 개장 후 일정은 따로 공개될 예정이나, 학생 기간에는 휴식일과 이벤트를 번갈아 진행하며 성인 기간에는 매일 조사 및 레이드를 진행할 예정에 있습니다.

본 커뮤니티의 이벤트는 캐릭터의 성장과 직결되어 있으므로 전원의 필수 참여를 권장드리나 사정이 있으실 경우 제외함이 가능합니다.

본 커뮤니티에서는 공지사항 란, '공동 목표 커뮤니티로서 중도 하차 및 무통보 잠수를 지양하고 있으며, 모든 러닝원의 참여가 스토리에 중요한 영향을 미칩니다. 책임감 있는 러닝을 부탁드립니다.' 부분에 따라, 대부분 참여를 권장하고 있습니다.

개장 이후 일정 대다수의 참여가 불가능할 것으로 예상되실 경우, 러닝에 어려움을 겪을 수 있습니다.

-

**Q5.** 의상의 경우, 혹시 중세 판타지적인 개량과 창작적 요소를 넣는 것이 가능한가요? 아니면 예시처럼 현실고증을 지키는 의상이어야만 하나요? 중세 유럽/아시아풍 <<이런 식으로만 기재되어있고 예시의 의상이 매우 고전적이고 현실적인 중세의상들이라서 혹시나 여쭙니다.

**A5.** 세계관 란의 '종족마다 특정되는 나라의 느낌이 존재하는 복식을 주로 착용합니다. 그러나 무역이 진행되는 오늘날 복식은 얼마든지 섞일 수 있습니다. 다만 전통 판타지 세계관 특성상 과하게 현대적인 복장은 삼가 바랍니다.' 부분에 의거하여, 복식은 자유롭게 설정이 가능합니다.

세계관에 예시된 복식은 대체적인 분위기를 알려드릴 뿐 절대적인 기준이 아니며, 현실에 존재하지 않았던 복장이라도 판타지풍 세계관에 섞일 수 있다면 자유로이 부탁드립니다.

-

**Q6.** 학창시절의 지망하는 클래스와 성장 후 클래스가 다를 수 있나요?

**A6.** 학창시절, 지망 클래스에 따라 교육을 하며 클래스에 따른 교육 방식이 천차만별로 다르기 때문에 성장 후 직업 변동은 불가능에 가깝습니다. 이 때, 러닝원은 시대 상황에 따라 1년간 교육을 압축하여 받을 정도의 위치를 가지기 때문에, 해당 설정의 차용은 금지되어 있습니다.

-

**Q7.** 엘프와 다키니 혼혈은 색소가 열지도 질지도 않다고 했는데, 어두운 톤 피부에 백발+흑안 조합은 설정 상 어려울까요? 회색+흑안은 가능한지도 문의 드립니다.

**A7.** 흑안/백발과 같이 극단적인 밝은·짙은 색으로 치우쳐지는 색은 불가능합니다. 염색의 설정이라면 가능하니 참고 부탁드립니다.

-

**Q8.** 수인의 경우, 독개구리나 독거미 등, 본체가 독성을 띠는 것도 가능한가요?

**A8.** 네, 독개구리·독거미 등 본체가 독성을 띄어도 괜찮습니다. 이 때, 독성의 위험도와 별개로 이를 사람에게 해를 끼칠 용도로 사용할 경우 법에 저촉될 수 있습니다.

-

**Q9.** 인간족 중 귀족 소수합격 요소는 사촌이 귀족이어도 적용되는 요소인가요? (가족은 평민인데 친척네는 꾸준히 마법사를 배출해서 귀족 직위를 유지하고 있다 같은 설정의 경우)

**A9.** 가까운 친인척이 귀족일 경우 적용됩니다. 이 때, 다른 사람들이 캐릭터를 평민에 위치에 가깝게 여긴다면 소수 합격이 아니나 귀족의 가족이라는 위치로 다른 사람으로 하여금 귀족에 준한 대우를 받을 경우 소수 합격으로 취급됩니다.

-

**Q9.** 가족이 귀족이 아닌 상인 길드(좀 크다거나 엄청 유명한)의 길드장이다 같은 설정은 소수합격요소가 아닌가요?

**A9.** 귀족이 소수 합격 요소로 채택된 까닭은 신분제가 존재하는 사회 분위기에 따라, 인지도 및 영향력이 일반 설정에 비해 크다는 점을 이유로 둡니다. 이와 관련하여 종족 내 지도자 등이 설정 제한에 있습니다. 따라서, 질문 주신 유명하거나 큰 상인 길드의 길드장 설정은 1) 러닝원들이 모두 인지할만한 인지도와 2) 규모로 인해 세계관에 관여할 수 있는 영향력으로 인해 소수 합격 요소로 취급될 수 있음을 안내드립니다.

-

**Q10.** 마력이 발현될 때 마법도 같이 사용했다는 설정이 가능할까요?

**A10.** 교육이 필요한 정도의 상위 마법(규모가 크거나 섬세한 컨트롤을 요하는 등)은 불가능하나 사소한 정도 (물건을 띄워 가져오는 등)의 마법은 가능합니다.

-

**Q11.** 수인 종족의 의상에 아시아풍이 포함되어 있는데, 그럼 한복이나 기모노같은 느낌의 의상도 가능한 게 맞을까요?

**A11.** 네, 해당 부족의 전통 의상이라는 설정으로 가능합니다. 이 때, 한복/기모노 등의 의상 명칭은 현실에 존재하는 국가를 기반으로 하기 때문에 단어 사용은 불가능합니다. 정리하여, 외관을 차용하는 것은 가능하나 이를 완벽하게 한복과 기모노라고 지칭하며 그러한 개념으로 의복을 사용 및 서술하는 것은 어렵습니다.

-

**Q12.** 어린 나이에 마법이 발현된 것을 숨기고 브라만에 입학하지 않거나 입학을 미루는 것이 가능한가요?

**A12.** 대륙 전역에는 마도구가 널리 사용되고 있어, 개 중에는 마력을 탐지하는 류도 존재합니다. 이에 따라 마법 발현을 숨기는 것은 불가능한 실정입니다. 단, 마법 발현 이후 개인 사정에 따라 입학을 거부하거나 미뤄둔 후 18세 전에 입학할 수 있습니다. 이 때, 입학을 거부할 경우 이후 마법 사용이 금지되며 입학을 미룬다면 입학 전에 개인적인 마력 운용 기초교육을 수료해야 합니다.

입학 거부자의 경우 러닝원은 설정이 불가능하며, 마법이 금지된다 함은 입학 거부 의사를 밝힌 이후 하스타의 마법사 연합에서 마력 억제 악세서리를 지급, 마법 사용을 원천에 봉쇄시킵니다. 이후 해당자가 마법을 사용하기를 원한다면 연합에 연락 후, 브라만에 입학하여 교육 절차를 수료하여야만 합니다. 이는 뛰어난 마법사가 홀로 악마를 처치할 수 있을 정도의 높은 무력을 가졌기 때문에 비마법사들 사이 교육을 수료하지 못한 마법사가 존재할 경우 컨트롤 미숙으로 생명을 해칠 위험이 존재하기 때문입니다.

-



**Q13.** 마법을 다루는 것이 서툴 경우, 자신도 모르게 (의사와 상관 없이) 마법을 사용해버리게 되는 경우도 있나요?

**A13.** 마법에 따라 다릅니다. 가벼운 마법이라면 발현 당시처럼 의지와 상관 없이 사용할 수 있으나, 그 범위가 클 경우 사용에는 체계적인 교육이 필요합니다.

-

**Q14.** 다키니 종족의 별은 한 쪽으로 몰려도 되는지, 혹시... 두개보다 더 있어도 괜찮은지.. 각 별의 크기는 달라도 괜찮은건지 궁금합니다.

**A14.** 다키니족의 별의 위치와 크기는 자유롭게 설정이 가능하시나 갯수는 1~2개로 정해져 있습니다. 이 때, 별의 위치의 자유란 머리에 돌아난 것으로 한정합니다.

-

**Q15. RACE** 종족란의 천사는 아함카라가 아닌 아함카라를 받드는 천사인가요?

**A15.** 종족란의 천사 이미지는 이해를 돕기 위해 첨부한 것이 아닙니다. 아함카라·천사·타 종족의 대표 이미지 어디에도 해당하지 않으므로 참고해주시면 감사합니다.

-

**Q16.** 노웨어 학자단의 경우 '대다수의 수인과 다키니족, 소수의 인간으로 구성되어 있다.'고 되어 있는데, 그러면 학자단 내에 엘프는 존재하지 않는 건가요? 엘프 캐릭터가 학자단에서 연구원으로 지내게 된다는 설정이... 불가능한 걸까요?!

**A16.** 노웨어 학자단에 엘프족이 거의 존재하지 않는 이유는 학자단 대다수 인원을 차지하는 다키니족과 엘프족의 종족적 관계로 인한 것으로, 이하의 사유와 상관 없이 입단을 희망하는 엘프족이라면 충분히 학자단에 들어갈 수 있습니다. 따라서 해당 설정은 무리 없이 가능하십니다.

-

**Q17.** 마법 발현 후 특정 클래스가 아닌 다른 방식으로 마법을 운영하는데 어려움을 느껴서 해당 클래스를 선택하게 되었다, 같은 설정은 가능할까요? (예: 마도사가 하고 싶었는데 영 몸에 맞지 않고 어떻게 운영하는건지 몰라서 가디언을 선택했다. 가디언이 운영하는 방식으로 마력을 사용했더니 괜찮았다)

**A17.** 해당 설정은 충분히 가능합니다.

**Q17-1.** 입학하기 전 선행학습으로, 다양한 클래스의 마법사를 만나 기초적인 마법 운영방법을 배웠다... 같은 설정도 가능한지 궁금합니다.

**171-1.** 가능하나 어디까지나 기초적인 선상으로, 주문을 외워 사용하는 본격적인 마법의 요소는 선행 학습이 어려움을 말씀드립니다. 기본적으로 다른 마법사에게 입학 전 터득할 수 있는 마법의 범위는 실생활에 적용되는 자잘한 요소로 한정됩니다.

-

**Q18.** 종족 내 지도자가 안된다고 하셨는데, 수인의 경우 부족 족장과 혈연 관계라는 설정은 가능 할까요?

**A18.** 부족 족장은 곧 수인족 내부 나뉘어진 부족의 지도자로 취급되어 귀족과 같은 소수 합격 요소로 분류될 가능성이 존재하나 설정 자체는 가능합니다.

다만 이 경우

- 1) 해당 부족이 수인족 전체에게 알려져 있고, 영향력을 지니며
- 2) 족장의 혈연관계인 해당 캐릭터의 영향력이 그만큼 강하다는 설정은 불가능함을 말씀드립니다.

-

**Q19.** 혹시 수인 간 혼혈도 가능할까요? ex. 곰-고양이, 개-여우  
만약 가능하다면 분류가 다른 수인끼리도 가능할까요? ex. 조류-포유류 (부족단위로 생활하지만, 다른 수인 부족과의 교류 등을 통해 만났다는 가정)

**A19.** 타 종족간의 혼혈이 가능한 만큼 분류를 막론하고 수인 간의 혼혈 역시 가능합니다.

-

**Q20.** 수인 혼혈의 경우에 동물화를 할때 엘프나 인간 귀가 사라지고 동물 귀가 나타난다는 설정이 가능할까요?

**A20.** 해당 사항은 신체 일부 동물화로 분류되므로 가능하십니다.